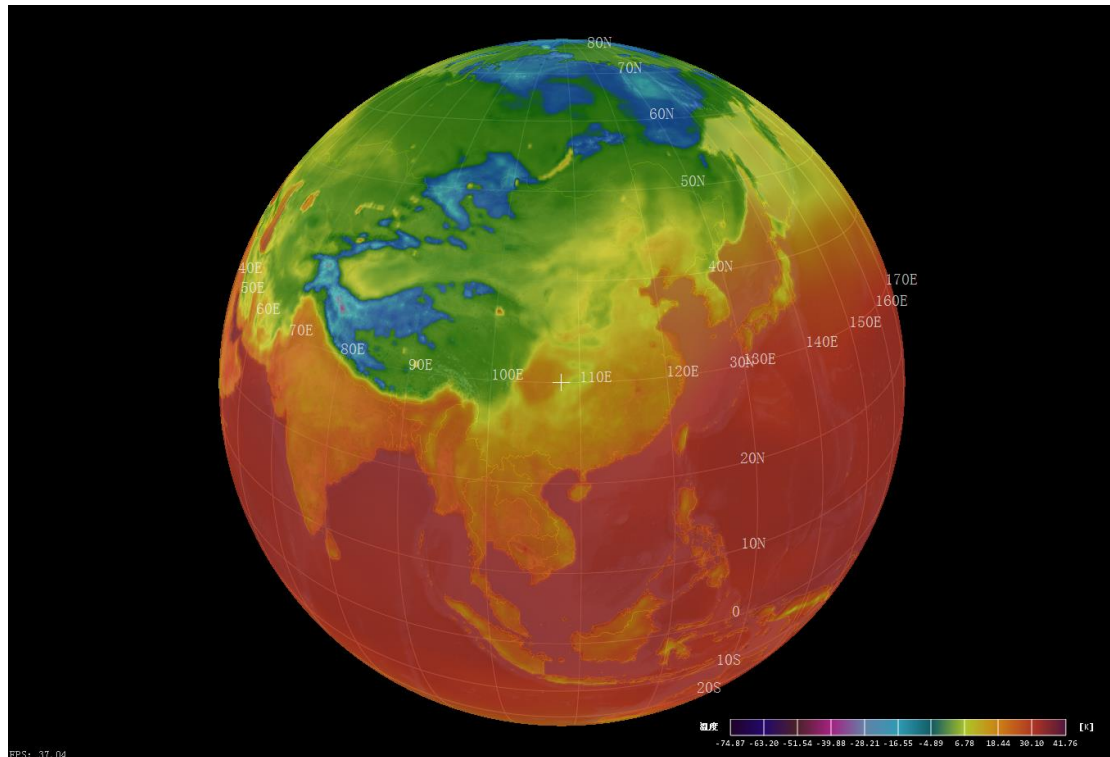


本周周报（12.15-12.21）

刘昊南

本周工作

1. 重新写了数据的最大最小值的获取机制，用于切片的颜色映射。因为泰坦提供的数据描述文件中填写的最大最小值都是错的，所以改用下载下来的数据的实际最大最小值。当场景中有多块切片时，取它们最大最小值的并集，从而保证他们的颜色映射的一致，并在清空切片时同时清空相应的最大最小值。效果如下



2. 修复了混合绘制中隐藏的一个 bug。之前在修改混合绘制 shader 时，片元的设备无关坐标计算错误，导致体绘制在地平线处失真较严重。
3. 修复了系统会崩溃的 bug。犯了一个愚蠢的错误，在 switch 块中漏掉了 break 语句，导致一块纹理会被读取两遍，在我们的系统的多线程机制中读取纹理是在工作线程中完成的，这样就导致了一个 data race 产生，从而在运行时会出现偶尔崩溃的问题。

下周计划

1. 完成廓线功能
2. 完成二维切片功能